



Game 
Game 4 all



Περιγραφή παιχνιδιού



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Game n

ΛΟΤΟ αγορών	3
Μαρκετόπολη	4
Λέξη παζλ	8
Quizizz: Μαθαίνω τα ονόματα των φρούτων και των λαχανικών	10
Quizizz: Για ψώνια	11
Twister	12

Όνομα	ΛΟΤΟ αγορών
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μια ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Ακουστική κατανόηση: αναγνώριση 80 λέξεων και συσχέτισή τους με μια εικόνα Ανάγνωση: κατανόηση 90 λέξεων που σχετίζονται με την αγορά και τα ψώνια για την καθημερινή ζωή Εκμάθηση ονομάτων καταστημάτων και διεύρυνση του σχετικού λεξιλογίου
ΥΛΙΚΑ	10 εικονογραφημένες καρτέλες και 80 μάρκες από ανθεκτικό χαρτόνι, εύκολες στο χειρισμό, για να παίξετε μόνοι σας ή με άλλους 10 μεγαλύτερες μάρκες που παρουσιάζουν τα διάφορα καταστήματα του παιχνιδιού: Κρεοπωλείο, Ιχθυοπωλείο, γαλακτοπωλείο, χαρτοπωλείο, κατάστημα DIY, αρτοποιείο, σουπερ μάρκετ Οδηγίες/Κανόνες παιχνιδιού
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών αποφασίζετε πόσες καρτέλες θα χρησιμοποιήσετε.</p> <p>Για παράδειγμα, για 6 παίκτες θα χρησιμοποιήσετε 6 καρτέλες και τις αντίστοιχες μάρκες τους.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Τοποθετήστε τις μεγάλες μάρκες με την όψη προς τα κάτω, κάθε μαθητής κάθε φορά γυρίζει μια μάρκα και διαβάζει τη γραπτή λέξη. Ο μαθητής πρέπει να αναγνωρίσει και να συσχετίσει τη λέξη που αναγράφεται στη μάρκα του με ένα από τα μέρη που εμφανίζονται στις καρτέλες του παιχνιδιού.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Όλες οι μικρές μάρκες τοποθετούνται με την όψη προς τα κάτω και κάθε παίκτης με τη σειρά του επιλέγει και γυρίζει μια μάρκα. Θα διαβάσει τη λέξη που είναι γραμμένη πάνω της και θα πρέπει να βρει σε ποιο χαρτόνι ανήκει. Στη συνέχεια, η μάρκα πηγαίνει στον παίκτη που έχει την καρτέλα, ο οποίος την τοποθετεί πάνω στη σωστή εικόνα. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ένας από τους συμμετέχοντες να φωνάξει «ΛΟΤΟ!» για να δηλώσει ότι έχει συμπληρώσει όλες τις εικόνες της κάρτας του με τις αντίστοιχες λέξεις.</p> <p>ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για να παίξετε περισσότερο και να συνεχίσετε να μαθαίνετε και να εξασκείστε: μπορείτε να εξηγήσετε στους μαθητές ότι έχουν τώρα μπροστά τους τα δικά τους μαγαζιά, μπορούν τώρα να κάνουν μια βόλτα στην «αγορά» και να αγοράζουν και να πωλούν ό,τι θέλουν!</p>
ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	https://gameonproject.eu/media/Translation_Complementary-material_word-tokens_EL.pdf

Όνομα	Μαρκετόπολη
Επίπεδο	A1/A2
ΟΜΑΔΑ-ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μια ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	<p>Ο κύριος μαθησιακός στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να βελτιώσει την ικανότητα των παικτών να χρησιμοποιούν και να θυμούνται το κοινό λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα ψώνια. Παίζοντας αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές θα αποκτήσουν μεγαλύτερη άνεση στο να λένε λέξεις και φράσεις που σχετίζονται με τα ψώνια, όπως σούπερ μάρκετ, κατάσταση, αγοράζω, μαγαζί, παίρνω κ.λπ.</p> <p>Το πεδίο εφαρμογής του παιχνιδιού περιορίζεται σε αυτές τις συγκεκριμένες λέξεις και φράσεις και έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους μαθητές στο επίπεδο γλωσσομάθειας A1/A2. Στο τέλος του παιχνιδιού, οι παίκτες θα πρέπει να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν με αυτοπεποίθηση αυτές τις λέξεις σε καθημερινές καταστάσεις αγοράς.</p> <p>Σημείωση: Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο για όλες τις ηλικίες.</p>
ΥΛΙΚΑ	Ταμπλό παιχνιδιού, ζάρια, πιόνια
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Η Μαρκετόπολη είναι ένα παιχνίδι που έχει σχεδιαστεί για μια τάξη 2-6 παικτών για να εξασκηθούν και να βελτιώσουν το λεξιλόγιό τους για τα ψώνια. Το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα ταμπλό, ζάρια και πιόνια.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Κάθε παίκτης διαλέγει το πιόνι του Ο καθένας ρίχνει το ζάρι για να δουν ποιος παίζει πρώτος. Ξεκινά αυτός που έφερε το μεγαλύτερο νούμερο, όπως συνήθως!</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ:</p> <p>Ρίχνοντας τα ζάρια, κάθε παίκτης κινείται στο ταμπλό και φτάνει σε ένα συγκεκριμένο τετράγωνο. Κάθε τετράγωνο αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό σημείο μέσα σε ένα εμπορικό κέντρο. Όταν ο παίκτης πέσει στο τετράγωνο, θα πρέπει να πει δυνατά τι θα αγοράσει από το κατάστημα: «Βρίσκομαι στο (είδος καταστήματος) και θέλω να αγοράσω (αριθμός/χαρακτηριστικό + προϊόν)». Αν η απάντησή του είναι σωστή, μπορούν να ρίξει ξανά τα ζάρια και να προχωρήσει μπροστά (το πολύ 2 φορές ανά γύρο). Αν η απάντησή του είναι λανθασμένη, μένει στο ίδιο τετράγωνο μέχρι την επόμενη στροφή και δέχεται βοήθεια από τους συμμαθητές του. Κερδίζει όποιος φτάσει πρώτος στο τέρμα!</p> <p>* *Εάν πέσουν δύο παίκτες στο ίδιο τετράγωνο, δεν μπορούν να πουν τα ίδια με τον συμμαθητή τους.</p> <p>ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ειδικά τετράγωνα</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Δοκιμαστήρια και τουαλέτα: ο παίκτης χάνει τη σειρά του 2. Χώρος Αναψυχής: ο παίκτης χάνει 2 γύρους 3. Σκάλες: ο παίκτης ακολουθεί τη σκάλα και πηγαίνει στο τετράγωνο στο οποίο τον οδηγεί. Μπορεί να προχωρήσει ή να πάει προς τα πίσω, ανάλογα με τη φορά της σκάλας. Ρίχνει ξανά τα ζάρια. 4. Ανελκυστήρας: ο παίκτης μετακινείται από το ένα τετράγωνο ανελκυστήρα στο επόμενο (ή στο προηγούμενο) όπως και με τις σκάλες. <p>ΠΕΡΙΛΗΨΗ: Οι μαθητές θα έχουν εξασκήσει το λεξιλόγιό τους σχετικά με τα ψώνια, κάτι που τελικά θα τους βοηθήσει στις καθημερινές τους εμπειρίες. Οι μαθητές θα εξασκήσουν επίσης τη γραμματική και τις δομές των προτάσεων.</p>

Όνομα	Μαρκετόπολη
<p>ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ</p>	<p>Παράδειγμα λεξιλογίου που μπορεί να χρησιμοποιηθεί:</p> <p> Παίρνω Αγοράζω Ψάχνω Διαλέγω Δοκιμάζω Ζητώ Πληρώνω Αγοράζω Αποθηκεύω Αλλάζω Φοράω Ψωμί Φούρνος Ψάρια Φρούτα Λαχανικά Βιβλία Ρούχα Εφαρμογή Τούρτα Σκάλες Ανελκυστήρας Μουσική Παγωτό Καλλυντικά Ηλεκτρονικά Κρεσπώλης Παπούτσια Μπάνιο Κινηματογράφος Πάρκινγκ Έπιπλα Ψυχαγωγία Άνθη Μαγαζί Ταχυδρομείο ΑΤΜ Κομμωτήριο Καραμέλες </p> <p> ΛΕΞΕΙΣ ΣΤΟ ΤΑΜΠΛΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΚΚΙΝΗΣΗ Ζαχαροπλαστείο Παγωτά Σουπερμάρκετ Καλλυντικά Κινηματογράφος Κουρείο Ανθωπωλείο Κρεσπωλείο Φούρνος Μπουτίκ </p>

Σύνδεσμος για Canva πρότυπο στα Ελληνικά:

ΚΕΙΜΕΝΟ 1

Η Μάλικα κι ο Μαρκ ετοιμάζουν ένα πάρτι για σήμερα το βράδυ.

Μάλικα: Τι ώρα θα έρθουν οι καλεσμένοι μας το βράδυ;

Μαρκ: Τους είπα να είναι εδώ στις 7μμ. Θα φέρουν κρασί.

Μάλικα: Τέλεια! Ποιους έχεις καλέσει;

Μαρκ: Κάλεσα τη Λίζα και το αγόρι της, τον Τζακ, τη Λίλι και την Κάρμεν.

Μάλικα: Δηλαδή θα είμαστε 7 άτομα συνολικά.

Μαρκ: Ναι, και δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η Λίζα είναι χορτοφάγος.

Μάλικα: Τι έχεις στο μυαλό σου; Τι θα μπορούσαμε να μαγειρέψουμε;

Μαρκ: Νομίζω ότι μπορούμε να μαγειρέψουμε πίτσα, με διαφορετικά υλικά, για να προσφέρουμε μια πίτσα χωρίς κρέας στη Λίζα. Μετά μπορούμε να φτιάξουμε ένα κέικ σοκολάτας για επιδόρπιο, αυτό αρέσει σε όλους.

Μάλικα: Καλή ιδέα! Ας φτιάξουμε μια λίστα με τα υλικά και στις 2μμ θα πάμε στο σουπερμάρκετ.

Μαρκ: Εντάξει.

ΚΕΙΜΕΝΟ 2

Στο σουπερμάρκετ

Μάλικα: Ορίστε η λίστα. Πρέπει να αγοράσουμε αλεύρι, αλάτι, ελαιόλαδο και μπέικιν πάουντερ για τη ζύμη της πίτσας. Μετά πρέπει να αγοράσουμε κολοκυθάκια, μπέικον, ελιές, μοτσαρέλα, σάλτσα ντομάτας, σκόρδο, κρεμμύδια και τόνο για να βάλουμε πάνω της. Για το κέικ πρέπει να αγοράσουμε σοκολάτα, μπέικιν πάουντερ, κρέμα γάλακτος, ζάχαρη, βούτυρο και αυγά.

Μαρκ: Ωραία, εγώ θα βρω τα υλικά για την πίτσα, εσύ θα βρεις τα υλικά για το κέικ.

Μαρκ: Με συγχωρείτε δεσποινίς, μπορείτε να μου πείτε πού μπορώ να βρω αλάτι και μπέικιν πάουντερ;

Υπάλληλος: Φυσικά, εδώ είναι!

Μαρκ: Σας ευχαριστώ! Και μερικές πληροφορίες επίσης, παρακαλώ, πόσο κοστίζει η μοτσαρέλα εδώ;

Υπάλληλος: Η μοτσαρέλα κοστίζει 1 ευρώ και 7 λεπτά.

Ταμίας: Λοιπόν, έχετε αλεύρι, αλάτι, ελαιόλαδο, μπέικιν πάουντερ, κολοκυθάκια, μπέικον, ελιές, μοτσαρέλα, σάλτσα ντομάτας, σκόρδο, κρεμμύδια και τόνο, σοκολάτα, κρέμα γάλακτος, ζάχαρη, βούτυρο και αυγά.

Μάλικα: Πόσο κάνουν;

Ταμίας: Σύνολο είναι 25 ευρώ και 80 λεπτά.

Μάλικα: Ευχαριστώ. Καλό απόγευμα.

Ταμίας: Γεια σας.

ΚΕΙΜΕΝΟ 3

Μαγειρεύοντας

Μάλικα: Λοιπόν, τώρα πρέπει να ετοιμάσουμε την πίτσα. Δεν έχω ιδέα τι πρέπει να κάνουμε!

Μαρκ: Μπορούμε να βρούμε μια συνταγή, εγώ το έχω κάνει πολλές φορές.

Μάλικα: Εντάξει, λέει ότι πρέπει να ανακατέψουμε 800 γραμμάρια αλεύρι με 7 γραμμάρια μπέικιν πάουντερ, και να προσθέσουμε αλάτι, λάδι και νερό.

Μαρκ: Ακριβώς. Και συνεχίζουμε να ανακατεύουμε.

Μάλικα: Εντάξει.

Μαρκ: Μετά πρέπει να περιμένουμε να λειτουργήσει το μπέικιν πάουντερ, θα πάρει περίπου 2 ώρες.

Μάλικα: Και μετά;

Μαρκ: Τότε μπορούμε να αρχίσουμε να προσθέτουμε τη σάλτσα ντομάτας, τη μοτσαρέλα και όλα τα υπόλοιπα υλικά στην πίτσα μας. Θυμίσου ότι μία πίτσα δεν πρέπει να έχει κρέας ή ζωικά προϊόντα, για τη Λίζα.

Μάλικα: Εντάξει.

Μαρκ: Στο μεταξύ, μπορούμε να ασχοληθούμε με το κέικ.

Μάλικα: Εντάξει, μπορώ να το κάνω, το έχω κάνει πολλές φορές!

Όνομα	Λέξη παζλ
Επίπεδο	A1/A2
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μια ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα είναι σε θέση να αναγνωρίζουν 4 διαφορετικούς τύπους κειμένων που σχετίζονται με το φαγητό και τα ψώνια Οι μαθητές θα είναι σε θέση να αναγνωρίζουν 30 φράσεις που σχετίζονται με το φαγητό και τα ψώνια
ΥΛΙΚΑ	3 κείμενα, κομμένα σε διάφορα μέρη, που αφηγούνται μια ιστορία όπου κάποιος/κάποια πρέπει να ετοιμάσει ένα γεύμα για ένα πάρτι (προετοιμασία του πάρτι, αγορά προϊόντων και μαγείρεμα) (βλ. παράτημα) Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δικά σας κείμενα, ανάλογα με την ενότητα μαθημάτων στην οποία βρίσκεστε.
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Σε ομάδες, οι μαθητές θα πρέπει να λύσουν ένα λεκτικό παζλ. Κάθε κείμενο αναφέρεται σε μια διαφορετική κατάσταση της καθημερινότητας, την οποία οι μαθητές γνωρίζουν.</p> <p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Τοποθετήστε τα κομμένα κείμενα μέσα σε φακέλους. Ένα κείμενο ανά φάκελο. Μπορείτε να χωρίσετε τα κείμενα και ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας..</p> <p>Για παράδειγμα, για μαθητές επιπέδου A1 μπορείτε να κόψετε το κείμενο σε πιο μεγάλες φράσεις. Για μαθητές επιπέδου A2, μπορείτε ακόμη και να χωρίσετε τις προτάσεις στη μέση, για να αυξήσετε το βαθμό δυσκολίας.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Μοιράστε σε κάθε ομάδα έναν φάκελο που περιέχει την πρόκλησή τους. Μέσα θα βρουν τα προκομμένα κείμενα.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Κάθε ομάδα πρέπει να προσπαθήσει να συναρμολογήσει το κείμενό της βάζοντας τα κομμάτια στη σωστή σειρά. Όταν όλες οι ομάδες τελειώσουν με την αποστολή, ζητήστε τους να μοιραστούν τα αποτελέσματα και να διαβάσουν ολόκληρο το κείμενο στην υπόλοιπη τάξη. Ελέγξτε από κοινού αν η σειρά είναι σωστή, αν είναι απαραίτητο, κάντε τις διορθώσεις από κοινού.</p> <p>ΠΕΡΙΛΗΨΗ: Οι μαθητές θα εξασκήσουν τη γραμματική, το λεξιλόγιο, την ανάγνωση και την κατανόηση προφορικού λόγου. Θα πρέπει επίσης να συνεργαστούν και να συζητήσουν αν το αποτέλεσμα είναι λογικό ή όχι.</p>

Όνομα

Λέξη παζλ

ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

Κείμενο 1

Η Μάλικα κι ο Μαρκ ετοιμάζουν ένα πάρτι για σήμερα το βράδυ.

Μάλικα: Τι ώρα θα έρθουν οι καλεσμένοι μας το βράδυ;

Μαρκ: Τους είπα να είναι εδώ στις 7μ. Θα φέρουν κρασί.

Μάλικα: Τέλεια! Ποιους έχεις καλέσει;

Μαρκ: Κάλεσα τη Λίζα και το αγόρι της, τον Τζακ, τη Λίλι και την Κάρμεν.

Μάλικα: Δηλαδή θα είμαστε 7 άτομα συνολικά.

Μαρκ: Ναι, και δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η Λίζα είναι χορτοφάγος.

Μάλικα: Τι έχεις στο μυαλό σου; Τι θα μπορούσαμε να μαγειρέψουμε;

Μαρκ: Νομίζω ότι μπορούμε να μαγειρέψουμε πίτσα, με διαφορετικά υλικά, για να προσφέρουμε μια πίτσα χωρίς κρέας στη Λίζα. Μετά μπορούμε να φτιάξουμε ένα κέικ σοκολάτας για επιδόρπιο, αυτό αρέσει σε όλους.

Μάλικα: Καλή ιδέα! Ας φτιάξουμε μια λίστα με τα υλικά και στις 2μμ θα πάμε στο σουπερμάρκετ.

Μαρκ: Εντάξει.

Κείμενο 2

Στο σουπερμάρκετ

Μάλικα: Ορίστε η λίστα. Πρέπει να αγοράσουμε αλεύρι, αλάτι, ελαιόλαδο και μπέικιν πάουντερ για τη ζύμη της πίτσας. Μετά πρέπει να αγοράσουμε κολοκυθάκια, μπέικον, ελιές, μοτσαρέλα, σάλτσα ντομάτας, σκόρδο, κρεμμύδια και τόνο για να βάλουμε πάνω της.

Για το κέικ πρέπει να αγοράσουμε σοκολάτα, μπέικιν πάουντερ, κρέμα γάλακτος, ζάχαρη, βούτυρο και αυγά.

Μαρκ: Ωραία, εγώ θα βρω τα υλικά για την πίτσα, εσύ θα βρεις τα υλικά για το κέικ.

Μαρκ: Με συγχωρείτε δεσποινίς, μπορείτε να μου πείτε πού μπορώ να βρω αλάτι και μπέικιν πάουντερ;

Υπάλληλος: Φυσικά, εδώ είναι!

Μαρκ: Σας ευχαριστώ! Και μερικές πληροφορίες επίσης, παρακαλώ, πόσο κοστίζει η μοτσαρέλα εδώ;

Υπάλληλος: Η μοτσαρέλα κοστίζει 1 ευρώ και 7 λεπτά.

Ταμίας: Λοιπόν, έχετε αλεύρι, αλάτι, ελαιόλαδο, μπέικιν πάουντερ, κολοκυθάκια, μπέικον, ελιές, μοτσαρέλα, σάλτσα ντομάτας, σκόρδο, κρεμμύδια και τόνο, σοκολάτα, κρέμα γάλακτος, ζάχαρη, βούτυρο και αυγά.

Μάλικα: Πόσο κάνουν;

Ταμίας: Σύνολο είναι 25 ευρώ και 80 λεπτά.

Μάλικα: Ευχαριστώ. Καλό απόγευμα.

Ταμίας: Γεια σας.

Κείμενο 3

Μαγειρεύοντας

Μάλικα: Λοιπόν, τώρα πρέπει να ετοιμάσουμε την πίτσα. Δεν έχω ιδέα τι πρέπει να κάνουμε!

Μαρκ: Μπορούμε να βρούμε μια συνταγή, εγώ το έχω κάνει πολλές φορές.

Μάλικα: Εντάξει, λέει ότι πρέπει να ανακατέψουμε 800 γραμμάρια αλεύρι με 7 γραμμάρια μπέικιν πάουντερ, και να προσθέσουμε αλάτι, λάδι και νερό..

Μαρκ: κριβώς. Και συνεχίζουμε να ανακατεύουμε.

Μάλικα: Εντάξει.

Μαρκ: Then we have to wait for the baking powder to work, it will take 2 hours.

Μάλικα: And then?

Μαρκ: Τότε μπορούμε να αρχίσουμε να προσθέτουμε τη σάλτσα ντομάτας, τη μοτσαρέλα και όλα τα υπόλοιπα υλικά στην πίτσα μας. Θυμίσου ότι μία πίτσα δεν πρέπει να έχει κρέας ή ζωικά προϊόντα, για τη Λίζα.

Μάλικα: Εντάξει.

Μαρκ: Στο μεταξύ, μπορούμε να ασχοληθούμε με το κέικ.

Μάλικα: Εντάξει, μπορώ να το κάνω, το έχω κάνει πολλές φορές!

Όνομα	Quizizz: Μαθαίνω τα ονόματα των φρούτων και των λαχανικών
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές μαθαίνουν 26 λέξεις για τα ονόματα των φρούτων και των λαχανικών
ΥΛΙΚΑ	Διαδικτυακά κουίζ, διαδίκτυο, τηλέφωνο/tablet/υπολογιστής
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Αυτό το παιχνίδι παρουσιάζει ενδιαφέρον για την τάξη: οι μαθητές μπορούν να παίξουν μεμονωμένα ταυτόχρονα.</p> <p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Στην πλατφόρμα Quizizz διατίθενται παιχνίδια για τα ονόματα των φρούτων και των λαχανικών. Προτού ξεκινήσουν αυτή τη δραστηριότητα, οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να βεβαιωθούν ότι όλοι οι μαθητές έχουν τηλέφωνο, tablet ή υπολογιστή. Επίσης χρειάζεται σύνδεση στο διαδίκτυο.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Μόλις τελειώσει η προετοιμασία, ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να ανοίξουν τον ακόλουθο σύνδεσμο, ο οποίος περιέχει κουίζ για λαχανικά και φρούτα.</p> <p>Ερωτήσεις κουίζ σχετικά με τα φρούτα και τα λαχανικά https://quizizz.com/admin/quiz/6513bca5045786f99dcf394d</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Οι εκπαιδευτικοί, ακολουθώντας τις οδηγίες από την πλατφόρμα, ξεκινούν τη δραστηριότητα δείχνοντας στους μαθητές τα κουίζ στην πλατφόρμα και τους ζητούν να παίξουν. Για κάθε ερώτηση έχουν 30 δευτερόλεπτα να διαβάσουν και να επιλέξουν τη σωστή απάντηση από τις διαθέσιμες επιλογές.</p> <p>Μόλις οι μαθητές απαντήσουν όλες τις ερωτήσεις, ο εκπαιδευτικός ελέγχει τα αποτελέσματα. Για κάθε σωστή απάντηση ο μαθητής παίρνει 2 μονάδες και νικητής είναι όποιος συγκεντρώσει τις περισσότερες μονάδες.</p>
ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	https://quizizz.com/admin/quiz/6513bca5045786f99dcf394d

Όνομα	Quizizz: Για ψώνια
Επίπεδο	A2
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα συνθέσουν 10 προτάσεις με τη χρήση ρημάτων που είναι χρήσιμες για να κάνουν τα «ψώνια» τους
ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ	Διαδικτυακά κουίζ, διαδίκτυο, τηλέφωνο/tablet/υπολογιστής
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Αυτό το παιχνίδι παρουσιάζει ενδιαφέρον για την τάξη: οι μαθητές μπορούν να παίξουν μεμονωμένα ταυτόχρονα.</p> <p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Στην πλατφόρμα Quizizz διατίθενται προτάσεις με λεξιλόγιο για «ψώνια» στην αγορά. Προτού ξεκινήσουν αυτή τη δραστηριότητα, οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να βεβαιωθούν ότι όλοι οι μαθητές έχουν τηλέφωνο, tablet ή υπολογιστή. Επίσης χρειάζεται σύνδεση στο διαδίκτυο.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Μόλις τελειώσει η προετοιμασία, ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να ανοίξουν τον ακόλουθο σύνδεσμο, ο οποίος περιέχει κουίζ με προτάσεις που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι μετανάστες στην αγορά.</p> <p>Ερωτήσεις κουίζ σχετικά με την προσωπική ζωή και τα χόμπι: https://quizizz.com/admin/quiz/6513e951ed8fc079e64a1818/edit?at=6513ebbbbed8fc053924a19cd (ελληνικά)</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Οι εκπαιδευτικοί, ακολουθώντας τις οδηγίες από την πλατφόρμα, ξεκινούν τη δραστηριότητα δείχνοντας στους μαθητές τα κουίζ στην πλατφόρμα και ζητούν από τους μαθητές να παίξουν. Για κάθε ερώτηση έχουν 30 δευτερόλεπτα να διαβάσουν και να επιλέξουν τη σωστή απάντηση από τις διαθέσιμες επιλογές.</p> <p>Μόλις οι μαθητές απαντήσουν όλες τις ερωτήσεις, ο εκπαιδευτικός ελέγχει τα αποτελέσματα. Για κάθε σωστή απάντηση ο μαθητής παίρνει 2 μονάδες και νικητής είναι όποιος συγκεντρώσει τις περισσότερες μονάδες.</p>
ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	https://quizizz.com/admin/quiz/6513e951ed8fc079e64a1818/edit?at=6513ebbbbed8fc053924a19cd (ελληνικά)

Όνομα	Twister
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μια ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα είναι σε θέση να αναγνωρίζουν 20 λέξεις που σχετίζονται με τα τρόφιμα και τα παντοπωλεία
ΥΛΙΚΑ	20 εικονογραφημένες κάρτες που παρουσιάζουν διάφορα προϊόντα που μπορείτε να αγοράσετε στην αγορά, με μια εικόνα στη μία πλευρά και την ονομασία του προϊόντος στην άλλη πλευρά. Μπορείτε να εκτυπώσετε και να χρησιμοποιήσετε αυτό το υλικό ή απλά να χρησιμοποιήσετε εικόνες από περιοδικά ή οποιοδήποτε άλλο ανακυκλωμένο υλικό.
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Τοποθετήστε τις εικονογραφημένες κάρτες στο πάτωμα, δίπλα στις εικόνες, τη μία κοντά στην άλλη. ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Ζητήστε από τους μαθητές να σταθούν γύρω από τις εικόνες. Ονοματίστε μία από τις εικόνες. Οι μαθητές θα πρέπει να βάλουν το πόδι τους πάνω στην αντίστοιχη εικόνα όσο πιο γρήγορα γίνεται. Επαναλάβετε την άσκηση ώστε να γίνεται απρόσκοπτα. Στη συνέχεια απλά περιγράψτε τα αντικείμενα πάνω στα οποία πρέπει να περπατήσουν οι μαθητές. Για παράδειγμα: «Περπατήστε πάνω σε ένα κίτρινο, ξινό φρούτο». ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορείτε να εξασκηθείτε περισσότερο με το παιχνίδι και να αλλάξετε τον βαθμό δυσκολίας. Για παράδειγμα, αναποδογυρίστε τις κάρτες ώστε να εμφανίζονται μόνο οι λέξεις.
ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	

Consortium



COORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
GERMANY

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GREECE

www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**

ITALY

www.danilodolci.org



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**
SPAIN

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE

www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2022 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.